

Rüdiger Dorn

# Istanbul

2–5 hráčů • od 10 let • hrací doba: 40–60 minut

## ÚVOD

Ve čtvrti s bazarem v Istanbulu panuje ruch a shon. Kupci a jejich pomocníci pospíchají úzkými uličkami. Chtějí být úspěšnější než jejich konkurenți. Klíčem k úspěchu je dobrá organizace: nejprve je třeba ve skladištích naplnit trakaře zbožím, a pak je pomocníci musí rychle doručit na různá místa bazaru a prodat je. Cílem hráčů je získat určité množství rubínů jako první.

## MYŠLENKA HRY

Provádíté kupce a jeho čtyři pomocníky 16 lokalitami istanbulského bazaru. Na každé z nich můžete vykonat specifickou akci. Má to však háček... Abyste mohli na kterémkoli z těchto míst vykonat akci, potřebuje váš kupec pomoc pomocníka a musí ho na příslušném místě nechat. Abyste mohli tohoto pomocníka využít později, musí se váš kupec na toto místo vrátit a vyzvednout jej. Pečlivě tedy plánujte, aby se vám nestalo, že zůstanete bez pomocníků, pak byste nemohli nic dělat.

## HERNÍ MATERIÁL



## LOKALITY

**Čísla:** Používají se k různému rozestavení desek lokalit. Velké číslo se také používá při určování nové lokality pro figurku, když se hází kostkami.



**Rubíny** (na některých lokalitách): Tato lokalita obsahuje rubíny, které lze získat jako odměnu za splnění určité podmínky.

## TRAKAŘE

Kostičky zboží na vašich trakařích zobrazují, kolik máte zboží. Kostička zboží na políčku nejvíce vlevo (viz žluté zboží) znamená, že žádné zboží tohoto druhu nemáte. Když získáte zboží, posuňte kostičku zboží doprava. Když odevzdáte zboží, posuňte jej doleva. Například v příkladu vpravo máte 1 modré a 2 zelená zboží.

Rubíny, které obdržíte, si umistujte na tato místa.



## SYMBOLY

Na deskách lokalit, kartičkách mešit a bonusových kartách používáme tyto symboly:

→ přesuňte žeton nebo surovinu (kupce, pomocníka...)

→ zaplatíte to, co je zobrazeno na levé straně, a vezměte si to, co je zobrazeno na pravé straně důsledkem je...

„a“      „nebo“



zobrazuje souvislost mezi lokalitou a bonusovou kartou nebo kartičkou mešity



1 zboží podle vašeho výběru



hodte oběma kostkami

## PŘÍPRAVA HRY

**Zelený text:** zvláštní pravidla pro různé počty hráčů.

Rozložte **16 lokalit** do čtverce 4 x 4. Tento čtverec se považuje za herní plán.

Když hrájet poprvé, doporučujeme vám použít rozložení „**Krátké cesty**“, v němž jsou lokality rozloženy podle svých modrých čísel, jak ukazuje obrázek.

Jiná rozložení, která jsou k dispozici, najdete na poslední stránce těchto pravidel.



### Ve hře

**2 hráčů:** položte žetony kupců nepoužitých barev na Mešity **14** **15** a na Prodavače drahokamů **16**.

Náhodně stanovte začínajícího hráče. Ten obdrží 2 liry a značku začínajícího hráče. Každý další hráč po směru hodinových ručiček obdrží o 1 líru více než hráč po jeho pravé ruce.

Pak si každý hráč vezme jednu bonusovou kartu z vrchu hromádky.

Roztříďte **kartičky mešit** podle jejich barvy na 4 hromádky, a pak je seřaďte podle počtu symbolů zboží (tak, aby kartička na vrchu každé hromádky zobrazovala 2 symboly) a položte je na dvě Mešity **14 15**. Na každou Mešitu umístěte **1 rubín** za každého hráče.

**5 hráčů:** Položte na každou mešitu jen 4 rubíny.

**3 hráči:** Výřadte ze hry kartičky s 5 symboly.

**2 hráči:** Výřadte ze hry kartičky se 3 a 5 symboly.



2

Umístěte na Kolárnu **1 1 rubín** a **3 rozšíření trakařů** za každého hráče.



3

Umístěte rubíny na Prodavače drahokamů **16** a Sultánův palác **13** – počínaje horním políčkem vpravo. Pokračujte až k políčku pro počet hráčů, kteří se účastní hry, a na každé políčko položte 1 rubín. Zbylá políčka nechte prázdná.



11

Naskládejte **4 své žetony pomocníků** do sloupku a na jeho vrch položte svůj **žeton kupce**. Pak všechny tyto sloupky umístěte na Fontánu **7**. Umístěte **pátého pomocníka** každého hráče vedle hracího plánu na místo, kde bude snadno po ruce.



Umístěte **4 kostičky zboží** na šedá políčka na svém trakaři.



9

Umístěte **své členy rodiny** na Policejní stanici **12**.



10

Umístěte kostičky pošty na horní řadu Poštovního úřadu **5**.



4

Zamíchejte **5 tmavých kartiček poptávky** a položte je lícem nahoru na hromádku na Velkou tržnici **10**.



5

Opakujte tento postup se světlými kartičkami poptávky. Položte je na Malou tržnici **11**.

Stanovte lokality, na nichž budou začínat **guvernér** a **pašerák**. Za každého z nich hodte oběma kostkami a položte jeho figurku na desku lokality s číslem, které se rovná součtu čísel na kostkách.

Zamíchejte **bonusové karty** a položte je lícem dolů na hromádku vedle hracího plánu. Tam také umístěte **mince** a **kostky**.



7

Každý hráč si zvolí barvu a vezme si dřevěné komponenty v této barvě. Rovněž si vezme trakař a přehledovou kartu a položí si je před sebe.



8

## PRŮBĚH HRY

Tah vykonáváte v pořadí po směru hodinových ručiček od začínajícího hráče. Když první hráč nashromáždí na příslušných místech svého trakaře 5 rubínů (**ve hře dvou bráčů 6 rubínů**), dokončete právě probíhající kolo. Po tomto kolehra skončí.

## VÁŠ TAH

Tah se skládá ze 4 fází, ale ve skutečnosti budete většinou hrát jen dvě fáze, „Přesun“ a „Akce“. Ostatní fáze, nazývané „Setkání“ (níže na modrém pozadí), nastanou jen tehdy, když se váš kupec setká s jinými figurkami. Ve svém tahu můžete využít libovolný počet bonusových karet a zvláštních schopností svých kartiček mešit.

**Vždy musíte vykonat následující fáze ve stanoveném pořadí** bez ohledu na to, zda je vykonáte všechny, nebo ne.

### 1. Přesun

Přesuňte svého kupce a sloupek pomocníků pod ním (jsou-li nějací) o **1 nebo 2 lokality**. Nesmíte jej přesunovat diagonálně a musíte skončit na **jiné lokalitě**, než jste začínali.

Na lokalitě, kde kupec skončí, může nastat jedna ze dvou možností:

**a) Na této lokalitě se už nachází jeden z vašich pomocníků.**

Postavte svůj sloupek na tohoto pomocníka (viz obrázek vpravo).

Tím se pomocník přidá do sloupku a při svém příštím přesunu jej vezmete s sebou.



**b) Na této lokalitě se žádný váš pomocník nenachází.**

Zespodu svého sloupku vezměte pomocníka a položte ho vedle sloupku (viz obrázek vpravo). Jestliže to nemůžete udělat (protože si váš kupec žádné pomocníky nepřivádí) nebo to udělat odmítnete, váš tah okamžitě končí (výjimka: Fontána 7, viz str. 6). Ve svém příštím tahu budete muset tohoto pomocníka zanechat na této lokalitě.



**Poznámka:**

*Jestliže máte žlutou kartičku mešity, můžete si po zaplacení 2 lir vzít zpět pomocníka z jiné lokality a přidat si jej do svého sloupku pod kupce.*

### 2. Setkání s jinými kupci (jsou-li nějací)

Jsou-li na cílové lokalitě nějací jiní kupci, musíte každému z nich zaplatit 2 liry. Jestliže nemůžete nebo nechcete zaplatit, **váš tah okamžitě končí**.

**Výjimka:** Na Fontáně 7 jiným kupcům platit nemusíte.



**Zvláštní případ ve hře 2 hráčů:** Jestliže se setkáte s neutrálním kupcem (nepoužité barvy), zaplatte 2 liry do společné zásoby. Pak hozením oběma kostkami stanovte pro tohoto neutrálního kupce novou lokalitu a přesuňte jej tam.

**Příklad:** Červený hráč musí zaplatit žlutému hráči a zelenému hráči po 2 lirách, jinak jeho tah okamžitě skončí.

### 3. Akce

Jestliže váš tah neskončil během fáze 1 nebo 2, můžete nyní vykonat akci, kterou poskytuje cílová lokalita (viz str. 6–7).

#### 4. Setkání (dojde-li k němu) v libovolném pořadí s...

##### ... členy jiných rodin



Jsou-li po vaší akci na cílové lokalitě členové rodin jiných hráčů, **musíte** je ihned chytit a dopravit na Policejní stanici **12** (pokud tam už nejsou). Jako odměnu si za každého chyceného člena rodiny můžete vzít 1 bonusovou kartu nebo 3 liry ze společné zásoby. Chytíte-li více než jednoho člena rodiny, můžete si za každého z nich vzít stejnou nebo jinou odměnu (na Policejní stanici žádnou odměnu neobdržíte).

##### ... guvernérem



Můžete si dobrat jednu bonusovou kartu z dobírací hromádky a vzít si ji do ruky. Jestliže to uděláte, bud' zaplatte 2 liry, nebo odložte z ruky 1 bonusovou kartu.

##### ... pašerákem



Můžete si vzít 1 libovolné zboží podle svého výběru.

Jestliže to uděláte, zaplatte bud' 2 liry, nebo 1 zboží.

Jestliže jste využili schopnost guvernéra nebo pašeráka, hodte oběma kostkami a položte příslušnou figurku na lokalitu, kterou stanovuje výsledek hodu. Pokud jste je využili oba, hodte kostkami pro každého zvláště.

**Poznámka:** Můžete odložit bonusovou kartu získanou od guvernéra nebo zaplatit zboží získané od pašeráka jen proto, abyste je přesunuli.

### BONUSOVÉ KARTY

Ve svém tahu můžete zahrát **libovolný počet bonusových karet**:

- Po vyhodnocení bonusové karty ji odložte lícem nahoru na odkládací hromádku na Karavanseraji **6**.
- Když si berete bonusovou kartu, vezměte si ji z dobírací hromádky lícem dolů (výjimka: Karavanseraj **6**, viz str. 6).
- Jakmile je dobírací hromádka dobrána, zamíchejte odložené karty a vytvořte z nich novou dobírací hromádku.
- Na ruce můžete mít libovolný počet bonusových karet.



Vezměte si 1 zboží podle svého výběru.  
Může být zahrána před akcí nebo po akci, ale ne během jejího vykonávání.



Vezměte si ze společné zásoby 5 lir.



Vykonáváte-li akci v Sultánově paláci **13**, vykonejte ji po jejím skončení ještě jednou. Počet zboží, která mají být Sultánovi doručena, se po každé akci zvýší.



Vykonáváte-li akci v Poštovním úřadě **5**, vykonejte ji po jejím skončení ještě jednou. Po každé akci posuňte kostičku pošty jako obvykle.



Vykonáváte-li akci u Prodavače drahokamů **16**, vykonejte ji po jejím skončení ještě jednou. Počet lir, které máte zaplatit za rubín, se po každé akci zvyšuje.



Umístěte svého člena rodiny na Policejní stanici **12** a vezměte si odměnu.  
Tuto kartu nelze hrát, pokud váš člen rodiny už na Policejní stanici je.



V 1. fázi svého tahu nepřesunujte svého kupce.  
Váš kupec zůstane na nynější lokalitě, ale znova musíte použít pomocníka.



V 1. fázi svého tahu přesuňte svůj sloupek kupce o 3 nebo 4 lokality (namísto o 1 nebo 2).



V 1. fázi svého tahu vraťte jednoho svého pomocníka do svého sloupu kupce.



Vykonáváte-li akci v Malé tržnici **11**, musíte prodat požadovaný počet zboží, ale můžete použít jiné druhy zboží, než jsou vyžadovány.

## LOKALITY A JEJICH AKCE

### Kolárna

**1** Po zaplacení 7 lir do společné zásoby si z kolárny vezměte rozšíření trakaře a položte je do prázdného otvoru na vašem trakaři. Jakmile svůj trakař dokončíte, tj. až jej rozšíříte potřetí, ihned a pouze jednou si vezměte 1 rubín z Kolárny a umístěte si jej na trakař.



### Sklad látky/ koření/ovoce

**2-4** Posuňte kostičku zboží příslušného druhu zboží na políčko nejvíce vpravo.

*Máte-li zelenou kartičku mešity, můžete si po zaplacení 2 lir vzít 1 další zboží libovolného druhu.*



### Poštovní úřad

**5** Obdržíte komodity, které jsou zobrazeny na 4 nezakrytých políčkách. Pak posuňte kostičku pošty, která je v horní řadě nejvíce vlevo, dolů do dolní řady. Jsou-li již všechny kostičky pošty v dolní řadě, přesuňte je všechny zpět do horní řady.

*Příklad: Obdržíte 3 liry, 1 žluté a 1 červené zboží. Pak posunete kostičku pošty z modrého zboží na žluté.*



### Karavan-seraj

Doberte si do ruky 2 bonusové karty a odložte z ruky 1 bonusovou kartu.

**Poznámka:** Když si berete bonusové karty touto akcí (a pouze touto akcí), můžete si je vzít z vrchu odkládací hromádky, kde leží lícem nahorу.

### Fontána

**7** Vratte si do svého sloupku kupce libovolný počet svých pomocníků.

Fontána je jediná lokalita, kde nemusíte mít pomocníka, abyste vykonali akci, a kde nemusíte platit ostatním kupcům, pokud zde stojí.

### Černý trh

**8** Vezměte si 1 červené, 1 žluté nebo 1 zelené zboží. Hodte oběma kostkami:

Padne-li **7 nebo 8**: Vezměte si **1 modré zboží**.

Padne-li **9 nebo 10**: Vezměte si **2 modrá zboží**.

Padne-li **11 nebo 12**: Vezměte si **3 modrá zboží**.

Můžete nejprve hodit kostkami a až pak si vzít jedno zboží navíc.

*Máte-li červenou kartičku mešity, můžete po hodu otočit jednu kostku na „4“ anebo hodit oběma kostkami znovu.*

*Příklad: Hráč hodil 2 a 5. Protože má červenou kartičku mešity, může změnit 2 na 4. Tím hodil celkem 9 a může si vzít 2 modrá zboží a 1 zboží jiné barvy.*



### Čajovna

**9** Řekněte nahlas libovolné číslo od 3 do 12. Pak hodte oběma kostkami.

Jestliže je součet čísel, která padla, stejný nebo větší než číslo, které jste oznámili, vezměte si ze společné zásoby takový počet lir, který odpovídá oznámenému číslu. Jinak si vezměte pouze 2 liry.

*Máte-li červenou kartičku mešity, můžete po hodu otočit jednu kostku na „4“ anebo hodit oběma kostkami znovu.*

### Malá/velká tržnice

**10/11** Prodejte 1–5 zboží z těch, která jsou zobrazena na kartičce poptávky. Posuňte odpovídající ukazatele zboží na svém trakaři. Pak si ze společné zásoby vezměte příjem podle tabulky.

Nakonec přesuňte vrchní kartičku poptávky na spodek hromádky.



*Příklad: Prodáváte*

*1 červené, 1 zelené a 2 žlutá zboží. Obdržíte za ně 14 lir.*



## Policejní stanice

**12** Je-li na Policejní stanici váš člen rodiny, „osvobodte“ ho a pošlete na jinou lokalitu. Pak vykonejte akci oné lokality. Vašeho člena rodiny **se netýkají žádná setkání** (viz str. 4–5 „Váš tah“). Když je váš člen rodiny na jiných lokalitách, mohou ho **chytit jiní kupci** a poslat ho zpět na Policejní stanici. Hráč, který jej chytí, obdrží za odměnu 1 bonusovou kartu nebo 3 liry.

**Příklad:** Posíláte svého člena rodiny z Policejní stanice do Skladu koření. Zaplníte si svůj trakař zeleným zbožím. Ne musíte soupeři platit 2 liry a nemůžete využít guvernéra.



## Sultánův palác

Doručte sultánovi všechna zboží, která nejsou zakryta rubínem. Jako odměnu si vezměte první rubín, který je k dispozici na stupnici, a umístěte si jej na trakař. Důsledkem bude, že další rubín bude dražší.

**Příklad:** Abyste získali další rubín ze stupnice, musíte zaplatit 2 modré, 2 červená, 1 žluté, 1 zelené a 1 libovolné zboží.



## Malá/velká mešita

Vezměte si 1 kartičku mešity. Abyste to mohli udělat, musíte na svém trakaři převážet zboží, které je zobrazeno na kartičce, v požadovaném množství. Pak zaplatte 1 zobrazené zboží. Každá kartička mešity poskytuje zvláštní schopnost (viz níže nebo **modrý text**).

Od každé kartičky můžete mít pouze jednu kopii. Jakmile získáte **obě kartičky z jedné mešity**, ihned a pouze jednou si z oné mešity vezměte **1 rubín** a položte si jej na trakař.

**Příklad:** Abyste si mohli vzít tuto kartičku mešity, musíte mít na trakaři alespoň 3 modrá zboží a musíte zaplatit 1 z nich. Po zaplacení zboží si vezmete kartičku a přidáte si na spodek svého sloupu kupce pátého pomocníka své barvy.



## Prodavač drahokamů

Zaplatte do společné zásoby počet lir rovný nejvyššímu číslu, které není zakryto rubínem.

Pak si vezměte první rubín, který je k dispozici na stupnici, a umístěte si jej na trakař. Důsledkem bude, že další rubín bude dražší.

**Příklad:** Nejvyšší číslo nezakryté rubinem je 15. Abyste si mohli vzít další rubín ze stupnice, musíte tedy zaplatit 15 lir.



## KARTIČKY MEŠIT



### Červená

V Čajovně **9** a v Černém trhu **8**, můžete buď po hodu otočit jednu kostku na „4“, **nebo** hodit oběma kostkami znova (jednou).



### Modrá

Ihned si vezměte ze společné zásoby pátého pomocníka své barvy a umístěte si jej pod kupce.



### Zelená

Když používáte jedno ze tří Skladišť **2** **3** **4**, můžete po zaplacení 2 lir získat 1 zboží libovolného druhu navíc.



### Žlutá

V každém svém tahu si můžete jednou vrátit pomocníka do sloupu kupce vašeho kupce. Zaplatíte za to 2 liry.

## KONEC HRY

První hráč, který nasbírá 5 rubínů (**ve bře dvou bráčů 6 rubínů**), vyvolá ukončení hry. Když se tak stane, dokončete probíhající kolo. Pak může každý hráč použít své zbývající bonusové karty, které poskytují zboží nebo peníze. To může mít význam při shodě.

Vítězí hráč s nejvyšším počtem rubínů.

Při shodě rozhodují následující kritéria v uvedeném pořadí:

- nejvíce zbylých lir,
- nejvíce zbylého zboží na trakaři,
- nejvíce zbylých bonusových karet.

Jestliže stále panuje shoda, je vítězů více.



**Příklad:** Žlutý hráč získal svůj pátý rubín. Po skončení probíhajícího kola je konec hry.

## VARIANTA (PRO 2–4 Hráče)

Jestliže jste si zahráli Istanbul už několikrát, doporučujeme vám zkusit tuto taktičtější variantu:

- Při přípravě hry nahraďte pomocníka, který je zcela vespod, pomocníkem neutrální barvy (doporučujeme jako neutrální barvu používat bílou, viz obrázek níže).



- Jestliže váš kupec ukončí přesun na lokalitě s neutrálním pomocníkem, může si jej vzít, jako by to byl jeden z vašich pomocníků.
- Jestliže na cílové lokalitě je neutrální pomocník i jeden z vašich pomocníků, můžete se rozhodnout, kterého z nich vyzvednete, abyste mohli provést akci.
- Pod svým kupcem můžete mít více než jednoho neutrálního pomocníka.
- Ve Fontáně 7 můžete získat zpět jedině své vlastní pomocníky.

## VARIANTY ROZMÍSTĚNÍ DESEK LOKALIT

### ➤ Krátké cesty (seřazené podle modrých čísel)

Toto rozmístění použijte, když se hru učíte nebo když si přejete zahrát kratší hru.

Vzdálenosti mezi lokalitami, které dobře spolupracují, jsou malé, díky tomu je hra jednodušší.

### ➤ Dlouhé cesty (seřazené podle zelených čísel)

Toto rozmístění je navrženo pro zkušené hráče: lokality, které spolupracují, jsou od sebe navzájem daleko, což vás přinutí při umisťování pomocníků opatrnejí plánovat.

### ➤ V pořadí (seřazené podle velkých čísel)

I toto rozmístění je větší výzvou: podobné lokality jsou seskupeny u sebe.

### ➤ Náhodné rozložení

Toto rozložení nabízí větší variabilitu: zamíchejte desky lokalit a rozložte je do čtverce 4 x 4. Výzvou je najít cesty, které jsou v rozložení nejfektivnější, což se hru od hry liší.

**Prosím všimněte si:** I při náhodném rozložení doporučujeme dodržet následující omezení:

Fontána 7 má být jednou ze čtyř lokalit uprostřed.

Černý trh 8 a Čajovna 9 by od sebe měly být vzdáleny alespoň o 3 lokality.

## AUTORI

Vydavatel a autor by rádi poděkovali testerům a korektorům za cennou zpětnou vazbu.

**Autor:** Rüdiger Dorn

**Ilustrace:** Andreas Resch

**Grafický design:** Andreas Resch, Hans-Georg Schneider

**Provedení:** Ralph Bruhn

**Překlad do češtiny:** Otmar Onderek

Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



**Výrobce a distributor pro ČR:** ALBI Česká republika a.s., Thámova 13, 186 00 Praha 8, [www.albi.cz](http://www.albi.cz), infoline: +420737221010, [hry@albi.cz](mailto:hry@albi.cz)

**Distribútor pre SR:** Albi, s. r. o., Oravská ulica 8557/22, 010 01 Žilina, [www.albi.sk](http://www.albi.sk)

Všechna práva vyhrazena. Kopírování nebo vydávání těchto pravidel, herních komponent nebo ilustrací bez předchozího povolení je zakázáno.